

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

16
GIOCHI
ADVENTURE
UTILITY

IN PIU'
LE POKE
E LE MAPPE
PIU' BELLE

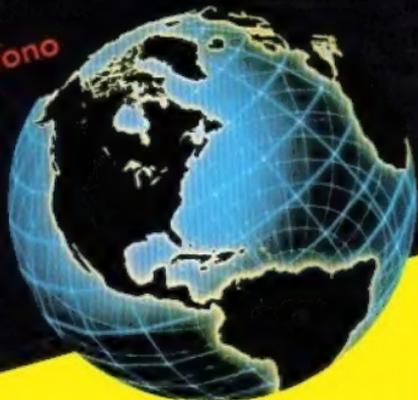


L'ISTERICO GIROTONDO GUERRA AEREA
TERROR FACE INVIATO SPECIALE LM COLLECTIO
STAR TREK ELETTROKIT OCCHI VERDI
MAXI MOTO TROPPO VELOCE UNDERUP
DARKTRON LA CASA TIC TAC COMPACTOR

MODEM COMPUTER MAGAZINE

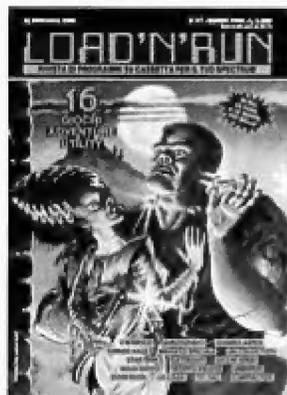
la prima rivista per computer via telefono

LE IDEE, I PROGRAMMI,
I NUMERI DELLE BBS AGGIORNATI,
LA COMUNICAZIONE VIA MODEM,
LE APPLICAZIONI, I CLUB,
GLI AMICI, IL FUTURO PROSSIMO...



Puoi richiedere direttamente in redazione questo fascicolo
con un vaglia postale di lire 11mila (spese comprese)!

IN EDICOLA NOVITÀ



N. 47 - MARZO 1988

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

- | | |
|--------------------|-----------------|
| ■ L'ISTERICO | ■ OCCHI VERDI |
| ■ GIROTONDO | ■ MAXI MOTO |
| ■ GUERRA AEREA | ■ TROPPO VELOCE |
| ■ TERROR FACE | ■ UNDERUP |
| ■ INVIATO SPECIALE | ■ DARKTRON |
| ■ LM COLLECTION | ■ LA CASA |
| ■ STAR TREK | ■ TIC TAC |
| ■ ELETTROKIT | ■ COMPACTOR |

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD "", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti. A cura di E. Di Zenobio.

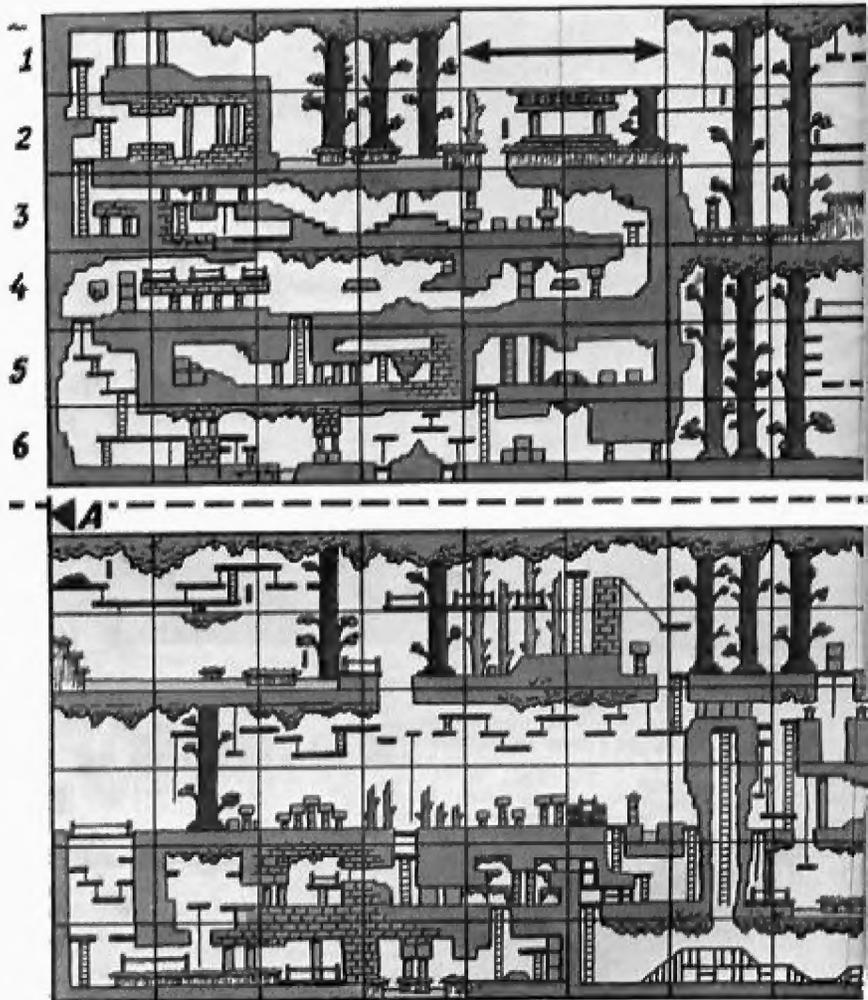
PIERINO IL TERRIBILE

Ecco la mappa di PIERINO IL TERRIBILE (LNR N. 20): decisamente questo è un gioco dove la mappa ha un'importanza fondamentale, come del resto tutti quelli dove la raccolta degli oggetti svolge un ruolo fondamentale. Figuriamoci in questo, che è un classico platform game con numerosissimi quadri!

UN PO' DI POKES

Come avrai certamente notato, sugli ultimi fascicoli di Load, nei nostri giochi fantascientifici, non ci sono più le consuete domande "Vuoi vite infinite?" e cose del genere abilmente scovate dal nostro Big. Non perché questo signore fosse andato in vacanza o (ancora peggio, anzi impossibile!) perché non riesca più a trovare questi numeri magici, ma soltanto per fare una prova, per vedere se ci sono dei veri smanettoni che riescono a terminare i giochi senza avvalersi delle pokes. Inoltre vorremmo promuovere una cosa molto importante: se qualcuno riesce a terminare un gioco magari schizzando su un pezzo di carta una mappa, perché non la disegna un po' meglio e ce la invia? Sarebbe molto più carino pubblicare le mappe dei lettori piuttosto che le nostre, frutto del lavoro (e delle nottate) del Big & Company. Noi l'idea l'abbiamo lanciata, vedremo se qualcuno risponderà al nostro appello. Comunque sul prossimo

numero troverai una valanga di pokes e di istruzioni per tutti gli ultimi giochi rimasti... "orfani". Per adesso... attendi che esca il prossimo numero di Load! Ecco alcune pokes



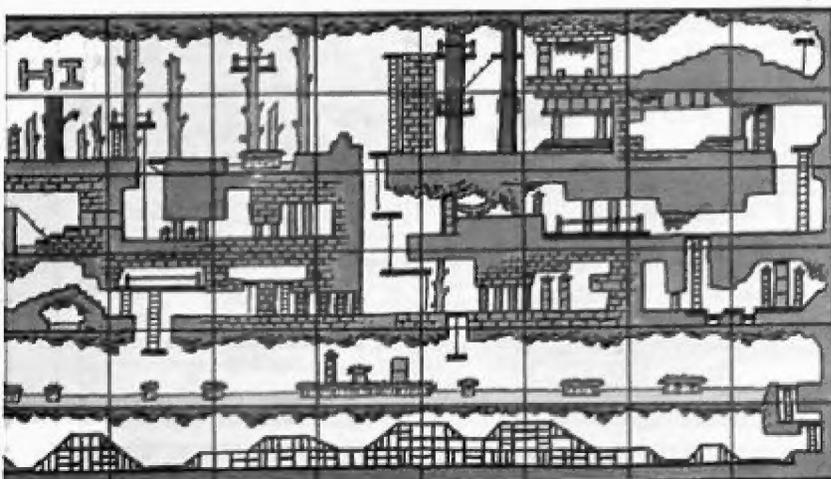
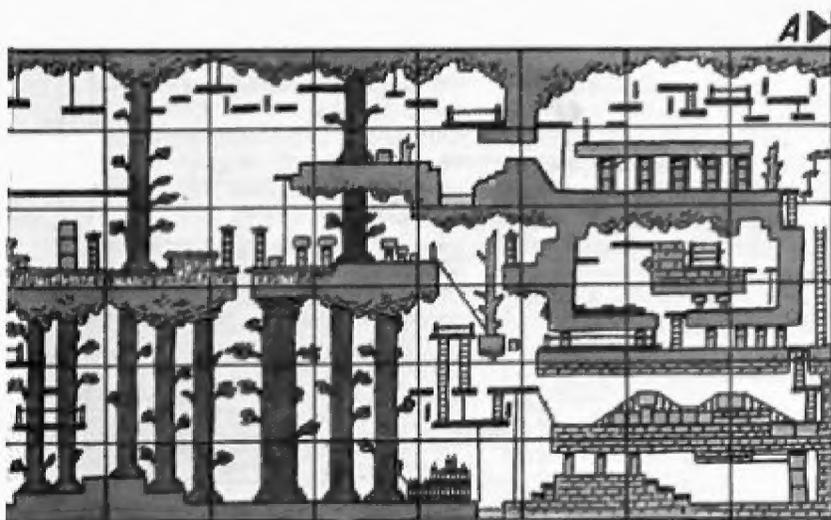
LA MOLLA

Nessuno ha dimenticato il simpatico gioco "La molla" pubblicato su Load'n'Run di novembre scorso, vero? Bene, ecco qui lo schema completo del labirinto iniziale, quello che rappresenta la parte del computer da riparare.

Ogni condotto è numerato e ti immette sempre nello stesso quadro. Ricordati che non ti è permesso di scegliere in modo del tutto autonomo la direzione, perché sei in balia delle guardie, ma hai a disposizione dieci possibilità di "panico" (premendo il fuoco) per opporli alla velocità delle guardie stesse.

Con questa piccola utilissima mappa non dovrebbe più capitare che tu finisca sempre nello stesso condotto, come siamo certi ti è successo fino ad ora!

Osserva bene il labirinto e prova a riparare il computer!



di giochi sempre famosi:

BABALIBA:

POKE 49732,0 = Bombe infinite

POKE 56749,0 = Vite infinite

BACK TO SKOOL:

POKE 29952,201

POKE 29958,201

POKE 25748,201

POKE 30028,181 = Ferma tutto

POKE 63217,0 = Maxi veloce

BAT MAN:

POKE 36798,0 = Vite infinite

POKE 31690,0 = Velocità

POKE 36891,0

POKE 36892,0

POKE 36893,0

POKE 26174,0 = Maggior velocità

POKE 33333,33 = Oggetti fermi

BOOTY:

POKE 58294,0 = Vite infinite

POKE 61441,201

POKE 58328,0

POKE 59865,201 = Aumenta

velocità

POKE 57322,0 = Tempo infinito

POKE 52556,0 = No musica

BOUNDER:

POKE 36687,0

POKE 36610,0 = Vite infinite

POKE 35937,0

POKE 37847,0 = Salti infiniti

BOUNTY BOB:

POKE 56694,0

POKE 42993,0 = Vite infinite

BRUCE LEE:

POKE 51795,0 = Vite infinite



L'ISTERICO (48K)

Gioco stupendo sia come grafica che come giocabilità.

Terminato il caricamento premi un tasto per iniziare, uno qualsiasi, ed assisterai ad un'ottima presentazione grafica; quindi vedrai il menu delle opzioni. Molto divertente il fatto di poter scegliere se giocare in bianco e nero o a colori (la "risatina" è perché l'opzione b/n è simboleggiata dalla scritta ZX81!). I tempi cambiano, i computer pure, perciò noi consigliamo il gioco "colorato" dotato di suono (puoi comunque eliminarlo se ti dà fastidio). Puoi ridefinire i tasti o giocare con il joystick. L'azione del primo livello è ambientata nell'antica Grecia, quella del secondo ai tempi del Medio Evo... noi non siamo andati oltre, ma sappiamo che ci sono molto altri livelli, sempre più difficili da superare. Il personaggio che guidi apparirà al centro dello schermo mentre in alto ed in basso ci sono numerosi indicatori. Ma andiamo per ordine.

Inizialmente l'unica arma di cui disponi è la tua lingua, più propriamente le scariche elettriche che il tuo sistema nervoso, evidentemente alterato, emette attraverso essa. Scariche talmente micidiali da uccidere tutto quello che incontrano davanti. Hanno però, ovviamente, un raggio di azione molto limitato. Il paesaggio è frequentato da ogni sorta di essere vivente, dagli scoiattoli volanti ai cavalli che ti travolgono sempre,

agli scheletri che sbucano improvvisamente dal terreno. Se qualcuno di questi verrà a contatto con te non morirai ma la tua energia diminuirà vistosamente. Potrai vederlo direttamente nell'immagine in alto a sinistra, nella prima delle 4 finestre, che, rappresenta proprio la tua forza: man mano che subisci dei colpi vedrai sfumare la tua immagine e quando il rettangolo sarà completamente vuoto il gioco per te sarà terminato. Nella finestra accanto (quindi la seconda) è disegnato uno scudo che rappresenta il potere dei tuoi schermi protettivi che entrano in azione premendo il tasto (o la leva) corrispondente alla direzione giù, facendo cioè girare il nostro eroe verso di te. In questa stessa maniera si scelgono tutte le altre opzioni del gioco, che riguardano in realtà l'uso delle varie armi. Tutti i simboli in basso ne rappresentano una e tu puoi usufruire delle altre solo mangiando dei limoni (!) che compaiono al posto di particolari scoiattoli uccisi: per mangiarli non devi far altro che andarci contro. Vedrai apparire una freccia in basso, che punterà al prossimo tipo di arma: se la vuoi selezionare premi il solito tasto per far girare l'eroe (giù) oppure, se vuoi mangiare un altro limone perché vuoi usare il tipo successivo, continua a giocare e non appena ne troverai un altro la freccia si sposterà di una casella. Puoi avere anche più di un tipo

di arma alla volta: per esempio potrai volare sparando missili usufruendo dello scudo protettivo (occhio che si consuma molto in fretta!). Come al solito sembrano cose difficilissime ma lo sono soltanto sulla carta, sulla tastiera è tutto semplicissimo. Per terminare un livello dovrai distruggere il relativo guardiano, che comparirà soltanto quando la sua immagine sarà completata nella terza finestra in alto (quella rotonda): per far ciò devi collezionare tutti i manichini (somigliano a delle sagome da bersaglio) che appariranno nella stessa maniera dei limoni, al posto di alieni uccisi. Vedrai formarsi l'immagine a poco a poco e quindi apparire il terribile essere: graficamente è stupendo, ma è un osso duro da battere. Passerai al quadro successivo soltanto dopo averlo distrutto, cioè dopo tantissimi colpi sparati, quando la sua immagine sarà stata cancellata dalla relativa finestra.

Il quarto rettangolino conterrà l'energia dei razzi quando avrai la possibilità di volare, cioè dopo aver preso 4 limoni.



GIROTONDO (48K)

Non si tratta dell'omonimo e fanciullesco gioco in versione computerizzata, non ti preoccupa-

re, anche perché sarebbe leggermente impossibile! Senza ombra di dubbio l'elemento principale di

questo gioco è una torre che gira, gira e poi gira... donde il nome, appropriato oseremmo dire!

Tu controlli una sorta di ranocchia salterina che può anche sparare (conosci un gioco dove non si spari??) anche se non ha un gran volume di fuoco. Gioco d'azione dunque, ma anche di attenta strategia: si tratta di salire in cima ad una torre immersa nello spazio, tutto qui (!).

I movimenti sono i soliti anche se in realtà il tasto per andare giù non ti serve, dato che fai tutto con i sin/des; per passare da un piano più basso ad un altro devi salire sui mattoncini ascensore che riconoscerai perché sono completamente bianchi. Disturberanno la tua ascesa tantissimi esseri dalle forme più strane, per lo più palline e roba simile. I tuoi colpi non hanno un grande potere: ad esempio distruggono la pallina bianca, fermano per una manciata di secondi quella nera, ma non fanno un baffo all'occhio o alle sfere rotanti. Inoltre è molto difficile centrare gli oggetti dato che sei su una torre

rotonda, perciò devi fare i conti anche con la prospettiva: ti può sembrare di avere l'occhio di fronte mentre in realtà devi girare ancora mezza torre prima di averlo effettivamente davanti. I buchi vistosi sono tunnel che ti portano in un altro punto della costruzione, normalmente più in alto, ma non sempre. Ci sono poi dei graziosi mattoni che crollano appena ci metti un piede sopra, facendoti precipitare e quindi morire. Tutto il gioco è temporizzato, quindi se all'inizio perdi troppo tempo per entrare nel tunnel, quando uscirai sarai preso in pieno dall'oggetto in arrivo; così come se sarai troppo veloce a salire sul primo ascensore che trovi, sarai ancora una volta vittima del solito oggetto che prenderai ben presto ad odiare. Non ci sono punti dai quali è impossibile andare avanti, ma tutto lo fa pensare: ragiona con calma, esamina tutte le possibilità e quando pensi di aver trovato quella giusta provaci, ma non avventurarti inutilmente senza averci riflettuto perché non finiresti il gioco



neanche dopo un anno! Ricorda però che hai anche un tempo limite, visualizzato al centro dello schermo in alto, entro il quale devi raggiungere la sommità della torre. Terminato il caricamento premi 0 per iniziare con i tasti cursore ai quali corrispondono i soliti movimenti:

5 = sinistra

7 = su

8 = destra

0 = fuoco

Il joystick Kempston è selezionato automaticamente. Ogni volta che il gioco finisce devi premere 0 per ricominciare oppure fuoco sul joystick.



GUERRA AEREA

(48K)

Lontano nel futuro, su Krion, il remoto pianeta abitato di un sole morente, tre ingegneri minerari scoprirono i resti di un guerriero robot, in pratica la sola testa. Uno degli uomini, incuriosito, diede un calcio alla testa, che cominciò a raccontare la storia terribile della distruzione di Krion. Poi la terra prese a tremare, la polvere si divise e rivelò una superficie liscia ed artificiale. Gli scienziati videro che la testa del robot era attaccata alla superficie sulla quale essi stessi poggiavano i piedi e, improvvisamente, la testa parlò ancora, ma questa volta di vendetta... Il gioco mostra un paesaggio su un piano che scorre sotto la tua astronave. Tu devi scappare attraverso 100 diverse e tortuose scene fino a raggiungere la nave madre. Il compu-



ter del pianeta ha predisposto dei raggi che salgono dalla superficie e che, se toccati, fanno esplodere la navicella. Anche i droidi, se toccati, ti faranno esplodere. Tu hai un raggio fotonico con il quale distruggi i droidi ma attento, esso non è a ripetizione automatica. Importante il carburante, che ti dovrai procurare passando sopra le zone segnalate e senza il quale precipiterai a terra esplodendo. Hai a disposizione tre velocità

(lenta, media e veloce); puoi però mantenere la velocità lenta o quella veloce solo per alcuni secondi.

Distruggendo i droidi guadagni punti, che ti verranno assegnati anche se passerai sopra le aree di BONUS. Evita di perdere tempo!

Se invece passi sopra alcune particolari aree (time shift) tornerai automaticamente all'inizio. Ogni volta che muori, riparti da una piattaforma di lancio: l'unica cosa lampeggiante sulla quale puoi

volare. Evita tutte le altre aree lampeggianti. Puoi vincere una vita. Puoi ottenere un dispositivo di difesa che ti rende invincibile per alcuni secondi ma solo rispetto ai droidi.

Tasti:

Q = alto

A = basso

O = sinistra

P = destra

Symbol Shift = fire

Joystick: Kemp., Sinclair, Protek.



(48K)

TERROR FACE



Un bellissimo gioco che avrà molto successo tra gli amanti dell'horror ma anche tra tutti gli altri. La grafica è unica nel suo genere così come lo schermo di presentazione: va subito detto che se vuoi vedere le opzioni devi tenere premuto enter, leggere, quindi premere il tasto corrispondente, anche se ritornerà lo schermo iniziale. Ti verrà chiesto se vuoi o meno il "passo vero": rispondi di

si (premendo Y) ed avrai qualche cosina in più quando ti addenterai nel tremendo labirinto di casa tua.

Il gioco è ambientato infatti nella casa dei tuoi genitori che non si amano per nulla anzi, diciamo che si odiano reciprocamente al punto che la tua simpatica mamma ha rinchiuso tuo padre... nel frigorifero! Caso volle che, cadendo dalle scale, il corpo di mamma si rompesse in tanti pezzi, dispersi per tutta la casa. Il tuo duro (bleah!) compito è quello di ritrovare tutti i pezzi della genitrice e di ricomporre il corpo nel frigo... brrr.

In realtà dovrai andare in giro per le 200 stanze (!) in cerca di chiavi varie che dovrai consegnare a tuo padre, chiuso nel frigo, che ti dirà dove sono gli 8 pezzettini in cui è stata tagliata (quella delle scale è una scusa del babbo...) tua madre. Puoi terminare il gioco in

ogni istante premendo la R mentre i tasti che vedi scritti nello schermo delle opzioni sono appositamente sbagliati. Se selezioni la tastiera questi sono quelli giusti:

O = sinistra

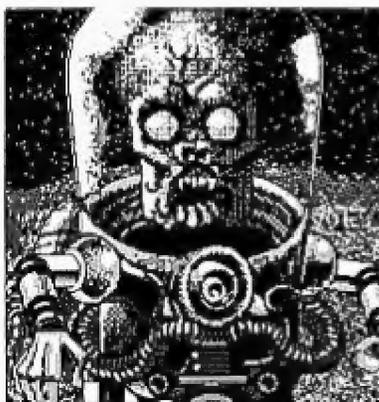
P = destra

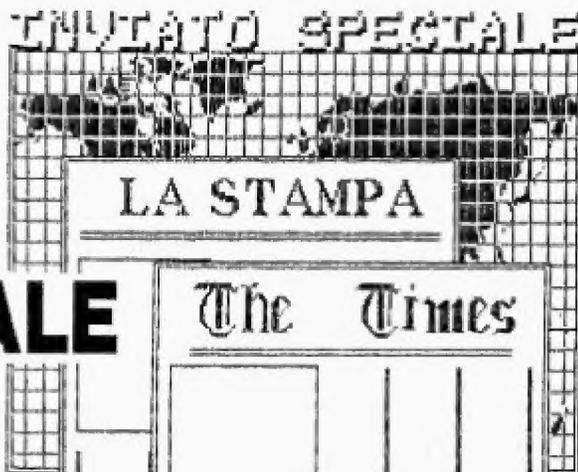
Q = alto

A = basso

M = fuoco

Se non ti muovi per 5 secondi il programma andrà in pausa e il nostro ometto si metterà seduto ad aspettare le tue decisioni. Decisamente questo è il classico gioco dove 100 ore non bastano neanche per capire dove sia il frigo. Ormai dovresti essere abituato a risolvere quesiti ben più complicati di questo, perciò lasciamo alla tua "esperienza" di smanettone capire tutti i perché ed i percome di Terror Face.





INVIATO SPECIALE

(48K)

di F. & F. Fantazzini

In questo fantastico gioco due agguerriti reporters si contendono l'assegnazione del celeberrimo premio Pulitzer cercando di riempire le colonne dei rispettivi giornali con notizie provenienti da tutto il mondo. Al termine del caricamento viene visualizzato il menu principale che, tra le varie opzioni, permette anche la ridefinizione dei tasti di gioco: scegliendo l'opzione tastiera i tasti da usare sono: Q = su; A = giù; P = destra; O = sinistra.

Prima di iniziare il gioco bisogna inserire il nome del reporter del Times, caratterizzato dal colore rosso, e quello del reporter de La Stampa, caratterizzato dal colore blu. Una volta completati questi preliminari, il gioco può avere inizio: sul tabellone che rappresenta il mondo appariranno i segnalini dei giocatori (costituiti da una macchina fotografica del colore corrispondente al giornale) situati nella città di appartenenza. A questo punto inizieranno ad arrivare via Telex le notizie, nelle quali saranno specificate la città di provenienza e la lunghezza in righe: i giocatori, mediante il lancio di un dado, hanno il compito di raggiungere tali città, visualizzate sul tabellone mediante un quadratino luminoso, per impossessarsi delle notizie. In alcune città poi, sono previsti alcuni speciali reportage fotografici, che danno il diritto al giocatore che se ne impossessa di riempire con una fotografia l'apposito spazio previsto sul giornale.

Il gioco avrà termine quando un giornale sarà completamente pieno, compresa la fotografia. Un'ultima cosa: ricorda che il mondo è rotondo e che quindi, uscendo dallo schermo a destra, ricomparirai a sinistra.

Il programma è scritto in basic e segue tutte le regole del risparmio di memoria: i numeri sono memo-

rizzati come stringhe ed interpretati con la funzione VAL (che converte le stringhe in numeri); vengono inoltre usati "trucchetti" come BORDER BIN che equivale a scrivere BORDER 0; BIN è una funzione che senza argomento restituisce il valore 0 occupando un solo byte di memoria.

```

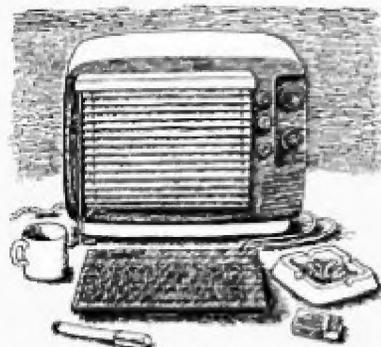
2 BORDER BIN : LET pr=BIN : L
ET m=USR VAL "43300": LET n=USR
VAL "43260": LET g=VAL "132": GO
SUB VAL "4600": DIM n$(VAL "3",
VAL "8"): DIM p(VAL "3"): IF pr=
BIN THEN GO SUB VAL "9990": LET
pr=SGH PI
S POKE VAL "23609" VAL "60":
POKE VAL "23743" VAL "83": BORDE
R BIN : PAPER BIN : BRIGHT SGH P
I: INK VAL "7": CLS : POKE VAL
23607 VAL "168": POKE VAL "2360
6" VAL "87"
10 LET m=USR VAL "43300": CLS
: FOR n=64 TO 71: POKE 23681,n:
LPRINT "I N V I A T O S P E C
I A L E": NEXT n: PRINT AT VAL
"10" VAL "6": INK VAL "6": "1-TAS
TIERA": AT VAL "12" VAL "6": INK
VAL "8": "2-KEMPSTON JOYSTICK": AT
VAL "14" VAL "6": INK VAL "4": "
3-TASTI CURSORE": AT VAL "16" VAL
"6": INK VAL "3": "4-RIDEFINISCI
TASTI": AT VAL "18" VAL "9": INK
VAL "2": "Cosa scegli?"
11 PRINT #SGH PI: AT SGH PI, BIN
: "© 1986 by Fantazzini Softwa
re
12 LET n=CODE INKEY$: IF n<VAL
"49" OR n>VAL "52" THEN GO TO V
AL "12"
15 LET s=USR VAL "43260": LET
s=PI: GO SUB n-VAL "29": GO TO V
AL "34"
20 LET t$="o": LET uf="a": LET
v$="q": LET z$="p": RETURN
21 GO SUB VAL "20": LET s=SGH
PI: RETURN

```



(48K) LM COLLECTION

di R. Ortolano



Piccola raccolta di routine per rallegrare i vostri programmi con scroll ed effetti vari.

Ce ne sono ben 34, tutte completamente rilocabili.

Le prime riguardano tutti i possibili modi di scrollare i pixel e gli attributi, o entrambi, con tutte le combinazioni.

Se vuoi vedere cosa combinano queste follie di bytes, batti D quando ti sarà chiesto cosa vuoi fare; oppure, se vuoi salvarne su nastro una particolare, inserisci (premendo N) l'indirizzo nel quale

vuoi venga memorizzata e segui le istruzioni sul video per la registrazione vera e propria.

La parte che provvede alla rilocazione ed all'eventuale salvataggio è alla linea 7470 del basic.

```
7470>READ I#:LET lung=VAL I#:FOR
n=indirizzoTO (indirizzo+lung-1
):READ m#:LET lm=VAL m#:POKE n,lm:
NEXT n
7500 PRINT AT I#,0;"Routine inserita
in memoria " "CODE ";in
dirizza;",";lung;"
```



(48K)

STAR TREK 5

di G. Perrella



Nel 1988 tutti sanno cosa significhi il nome Enterprise e in questa bella simulazione tu sarai al comando della famosissima astronave. Dovrai scovare e distruggere i nemici della Federazione dei Pianeti che ormai si sono dimenticati persino il termine guerra, tanto tempo è passato dall'ultimo scontro spaziale. Per fortuna la tua astronave è equipaggiata con le più moderne apparecchiature elettroniche, tanto che un solo uomo la può governare benis-

simo. Ovviamente tutto è tenuto sotto controllo dal mega computer di bordo che ti terrà continuamente informato dell'evolversi della situazione, parlandoti come un normale essere umano (sì, lo Spectrum ti parlerà proprio!). Il gioco inizia quando l'Enterprise ha appena terminato la fase di distacco dalla sua base e ti viene chiesto qual è il tuo grado, dal capitano all'ammiraglio. Esaurite queste piccole pratiche burocratiche, la tua missione inizia immediatamen-

te ricordandoti che hai un limite massimo di tempo per terminare il lavoro che ti è stato assegnato.

Il computer di bordo ti mostra continuamente le opzioni che puoi scegliere riguardanti la navigazione, la visualizzazione sul monitor di quello che si trova nel tuo quadrante (ce ne sono 64), il combattimento, lo status e tante altre cose. Al centro della console, in alto, c'è il visore che permette di osservare l'intero quadrante in cui sei entrato, mentre sotto è posto il

monitor del computer di bordo che visualizza i comandi da impartire e tutte le informazioni del caso; ancora più in basso è mostrato l'ultimo ordine impartito da te mentre a fianco del visore, in alto, ci sono alcuni display che contengono preziose informazioni. Partendo dal primo a sinistra:

CONDIZIONI DI BORDO:

verde = tutto ok

giallo = meno del 75% di energia
arancio = un nemico è nel tuo quadrante

rosso = più di un nemico è entrato nel quadrante

DATA STELLARE; ENERGIA DISPONIBILE PER GOVERNARE LA NAVE E PER LE ARMI; ENERGIA TRASFERITA AGLI SCHERMI DEFLETTORI; POSIZIONE RIGA/COLONNA DEL QUADRANTE ATTUALE; POSIZIONE RIGA/COLONNA DEL SETTORE ATTUALE RISPETTO AL QUADRANTE; GIORNI RIMASTI PER TERMINARE LA MISSIONE; MESSAGGI VARI.

L'aggiornamento di questi display è realizzato tramite l'opzione VISORE; tramite l'opzione NAVIGAZIONE ti muovi nello spazio, dove alla curvatura I corrisponde l'attraversamento di un intero quadrante. X-RADAR permette di scrutare i quadranti adiacenti al tuo e ritorna un codice numerico che segnala rispettivamente il numero di nemici, le basi stellari e gli astri presenti. Ad esempio 217 significherà che ci sono 2 navi nemiche, 1 base stellare e 7 asteroidi. Per il combattimento puoi usare due tipi di arma, i siluri fotonici che devono essere puntati esattamente contro le armi nemiche, e il faser, un'arma micidiale con un vasto raggio d'azione che consuma è vero parecchia energia distruggendo però, o almeno danneggiando, tutte le astronavi nemiche presenti nel settore.

Quando l'energia comincia a scarseggiare, devi trovare una base stellare e attraccare per il rifornimento e per le eventuali riparazioni dei danni subiti in combattimento. L'attracco avviene posizionando la nave in un settore adiacente la base stellare. Tutti gli ordini vanno impartiti digitando la prima lettera dell'opzione e pre-

```

2>LET talk=23300:LPRINT :FOR
n=1TO LEN x$
3 IF x$(n)="" THEN LET x$=x
$(n+1 TO ): GO SUB 8: GO TO 2
4 RESTORE 9600+CODE x$(n)
5 READ az: IF az=0 THEN GO T
0 7

```

mendo enter; se accidentalmente fermi il programma, dai un GO TO 110 per continuare. Le basi stellari sono rappresentate con una B; l'Enterprise con una E; le navi nemiche con un K (Klingoniani), una R (Romulani), una T (Tholiani); astri e buchi neri (pericolosis-

simi) con un pallino. La caratteristica più importante di questo gioco è costituita dal fatto che il nostro Spectrum parla in continuazione. Consigliamo di connettere l'uscita EAR in un qualche amplificatore, altrimenti l'ascolto diventa problematico, comunque tutto quello che "dice" lo scrive anche, perciò per giocare non ci sono problemi. La routine che provvede allo speech si trova dalla locazione

```

9600)REM H PARLA H
9633 DATA 53220,90,0
9635 DATA 65210,230,0
9636 DATA 64980,230,0
9638 DATA 64680,300,64680,150,0
9665 DATA 64415,265,64415,165,0
9666 DATA 64325,90,0
9668 DATA 63560,165,0

```

decimale 56010 ed è lunga 9525 bytes. È importantissimo che ci siano i DATA dalla linea 9600 in poi e la subroutine dalla linea 2 alla 8. FONDAMENTALE: se hai attaccata allo Spectrum qualche interfaccia stampante intelligente, Startrek non funzionerà: perciò staccala prima di caricare il gioco, oppure fai una prova. Noi siamo impazziti per capire perché non funzionava su un altro Spectrum collegato alla stampante! Come vedi, oltre alla originalità del gioco puoi anche prendere la routine della loquacità e usarla nei tuoi programmi. Un'ultima cosa, la più importante: devi porre la frase da dire nella variabile X\$ e chiamare la subroutine dalla linea 2.

ELETTROKIT

di P. Lebboroni

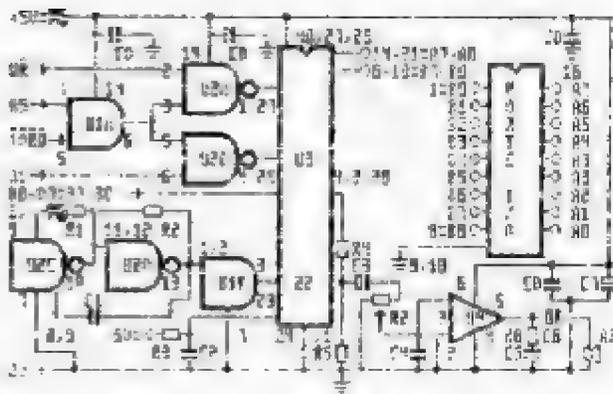
(48K)



Interessantissimo programma che farà fare salti mortali agli hobbysti dell'elettronica ma anche a chi non ha mai avuto il coraggio di mettere le mani tra gli integrati. Serve per disegnare lo schema di un qualsiasi circuito (non esage-

riamo con i componenti, però!) e di stamparlo successivamente su carta; ovviamente puoi salvare il tuo lavoro e in questa opzione è previsto anche il microdrive. Nel programma ci sono le due pagine dello schema della Spectrum Sound Board pubblicata da Elettronica 2000 e, come puoi vedere, il risultato è davvero eccezionale. Questa utility è scritta in basic e successivamente compilata, ma si serve di alcune routine in linguaggio macchina, per lo più per richiamare le schermate e per la stampa a 64 colonne. Le spiegazioni si trovano all'interno del programma e sono molto semplici: l'unica cosa che dovrai ricordarti è la funzione di alcuni tasti speciali, oltre a quelli per muovere il cursore (per posizionare i componenti) che sono:

- 1 e 2 = scelgono il carattere da stampare
- 3 e 4 = scelgono la pagina di lavoro
- 9 = cancella la schermata attuale



C = copy su stampante del video
 ENTER = inserimento di un testo a 64 colonne
 SPAZIO = per stampare componenti di grossa taglia (integrati, connettori etc.)
 CAPS + SYMBOL SHIFT = torni al menu

Premendo i tasti 1 e 2 avrai uno scroll dei componenti sulla sinistra dello schermo in basso e, quando

trovi quello che va bene, premi fuoco e verrà stampato. Ricordati di salvare il tuo lavoro prima di resettare il tutto! Complimenti all'autore perché ha realizzato un programma molto semplice da usare e adatto anche ai non esperti; anzi, forse la curiosità di conoscere quelle strane sigle spingerà molti non addetti ai lavori verso l'elettronica.



OCCHI VERDI (48K)



Scei nella terra delle caverne, dove tutti sono sottomessi al potere della regina Mummira terribile oltre che bellissima donna. L'insoddisfazione serpeggia tra il popolo ma nessuno ha il coraggio di insorgere, finché un giorno si costituisce, nel massimo segreto, la Resistenza. Tu vieni eletto comandante del gruppo di rivoltosi: primo scopo, scoprire da dove la regina attinge tutto il suo enorme potere. La risposta non tarda a venire: tutto è legato al possesso dei gioielli Tundera in possesso della tua regina. Essi sono custoditi in una sorta di caverna la cui entrata ha la forma di felino che ha, al posto degli occhi, i gioielli tanto importanti. Dovrai impadronirtene e tornare alla base dei rivoltosi, dove ovviamente sarai festeggiato come nuovo re della terra delle ca-

verne. Questa, in sintesi, la storia che ti vedrà protagonista di questo eccezionale, splendido, magnifico (non bastano gli aggettivi) gioco. Forse qualcuno starà pensando che si tratti di un'avventura o roba simile: beh si sbaglia di grosso, perché le uniche cose che contano qui sono la velocità di azione e la

prontezza di riflessi, determinante quest'ultima dato che vieni attaccato da 4 o anche 5 nemici contemporaneamente e l'unica arma di cui disponi è una formidabile spada.

Puoi saltare, andare a destra e sinistra, sferrare micidiali colpi con la tua arma in tutte le direzioni anche se, almeno nei primi livelli, dovrai guardarti soltanto sui fianchi. I movimenti sono molto semplici da ottenere sia con il joystick che con la tastiera: muovendo la leva (o premendo i corrispondenti tasti) a destra o a sinistra il nostro eroe andrà nella direzione scelta, mentre le posizioni alto e basso lo fanno saltare e mettere in ginocchio; con il fuoco scaglierà invece un tremendo colpo con la spada nella direzione in cui sta camminando. Puoi anche saltare e

colpire in volo: insomma hai una gamma di movimenti davvero completa e soprattutto (in fin dei conti la cosa più importante) le combinazioni sono semplicissime da ottenere, anche se non sembrerebbe. Per diventare padrone della situazione non impiegherai più di 20 secondi, parola nostra! Ricordati di premere il tasto 0 quando il caricamento sarà terminato: apparirà la score table, cioè l'elenco dei migliori. Puoi ridefinire i tasti o usare il Kempston. Per default sono settati i tasti cursore, cioè:

- 5 = sinistra
- 6 = giù
- 7 = su/salto
- 8 = destra
- 0 = fuoco

Non andare mai nelle pozze, perché quell'acqua non è proprio salutare, ed evita il contatto con qualsiasi personaggio che ti si farà incontro: anzi, uccidi tutti! Stai molto attento perché spesso apparirà un minuscolo (rispetto



agli altri) essere che apparentemente non soffrirà i colpi della tua spada: o lo salti (cosa molto facile)

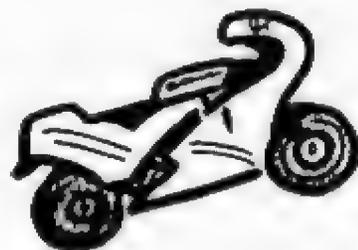
oppure, cosa migliore, ti metti in ginocchio e lo colpisci. A volte un nemico sbuca da dietro un albero perciò non correre sempre, anche se la scena è ripetitiva perciò non ti sarà difficile ricordare dove avviene.

Troverai molti oggetti in giro per il gioco. Per prenderli, solita procedura: basta andarci vicino o sopra e questi verranno visualizzati nella parte inferiore dello schermo che funzionerà quindi da status. Hai 7 vite, e già questo è un indice della difficoltà del gioco: noi siamo arrivati al 3 livello dopo peripezie incredibili (e senza vite infinite!) e quando abbiamo saputo che di livelli ce ne sono 14, ci siamo scoraggiati! Tu invece vedi di andare fino in fondo anche perché la grafica dei livelli successivi è eccezionale e in alcuni punti le immagini sono state digitalizzate, perciò... arriva al quattordicesimo screen!



MAXI MOTO

(48K)



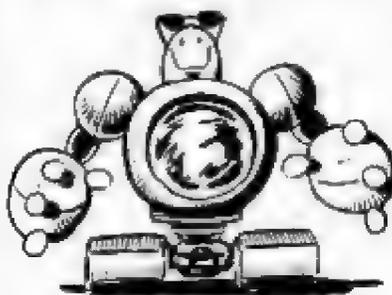
Siamo nel 2099 e la Terra è stata distrutta da un'invasione di strani esseri che volevano soltanto il nostro ferro, preziosissimo per loro. Caricate le astronavi, sono ripartiti lasciando però sul nostro pianeta alcune guardie, molto bene armate, che si servono di sofisticate motociclette per pattugliare le zone. Tu sei uno dei pochi sopravvissuti e, insieme ad altri scienziati, metti a punto una potente moto, dotata di radar anti nemico e missili terra terra, oltre che del solito computer di bordo. Terminato il caricamento (appena vedi apparire le scritte scorrevoli ferma il nastro) premi enter finché non appaiono 4 simboli che rappresentano rispettivamente tastiera, joystick kempston, tasti cursore o agf/protek, interface II. Premi il numero corrispondente e poi di nuovo enter:

quindi fuoco o spazio per iniziare il gioco.

Puoi andare nelle quattro direzioni, ricordandoti ovviamente che andare avanti significa accelerare e indietro rallentare, mentre premendo fuoco le tue mitragliatrici distruggeranno tutto quello che incontreranno sulla loro traiettoria. Immediatamente apparirà un'altra moto, guidata dal guardiano, che

farà di tutto per buttarti fuori strada o per rallentare la tua corsa. Cerca di farlo fuori appena ti è possibile, ma sappi che riapparirà quasi subito, perciò è meglio che tu impari a guidare anche in sua compagnia.

Al centro in basso il tuo scanner rileverà tutto quello che c'è sulla strada e potresti guidare tranquillamente guardando questo monitor e non curandoti della vista frontale. Il problema è che ci sono anche cose molto utili per te e la tua moto che è necessario, anzi è obbligatorio per la riuscita del gioco, prendere, andandoci in pratica a sbattere contro. Troverai spesso bidoni di benzina (FUEL) o di olio (OIL), mentre quella sorta di palletti che vedrai costituisce un rifornimento di missili terra-terra. Tutto il resto è da evitare: buche,



crepacci, chiodi, macchie etc. non fanno altro che distruggere a poco a poco la tua moto. Per evitarlo, o passi a lato (ma a volte è praticamente impossibile) oppure ci salti sopra premendo il fuoco insieme al tasto per andare indietro (cioè giù). Se invece vuoi lanciare i razzi terra-terra dovrai premere il fuoco insieme al tasto per andare avanti

(sù). I razzi servono per distruggere alcune costruzioni che ti sbarano la strada, ma non sono sempre necessari. Ne hai a disposizione solo 3 inizialmente, ma ne puoi raccogliere altri (l'indicatore è in basso sulla sinistra). Hai 5 gomme di scorta (attento ai chiodi!) ed un pieno di benzina che non ti basterebbe per terminare il livello, ma

potrai continuamente rifornirti tramite i fusti sparsi in giro. Hai anche un tempo limite per finire il quadro e questo proprio non si può cambiare! Ok, sai abbastanza per iniziare la tua missione... ah, un'ultima cosa: quando vedi una sorta di rampa, prova a salirci sopra centrandola bene e guarda quello che accade!



Caratteristica saliente del gioco è proprio la velocità. La grafica non è delle più accurate, nel senso che gli sprite in azione non sono molti e non ci sono grandi problemi di movimento (come in *Isterico* per esempio), ma il gioco è divertentissimo oltre che velocissimo. Sei un agente segreto inviato in missione nel deserto Tailon con il compito di trovare e fotografare importantissimi documenti top-secret. Niente ti deve fermare, ma il governo nemico ci proverà in mille maniere, inviando sulla strada che dovrai percorrere ogni tipo di mostriciattolo del quale sarà affatto facile sbarazzarsi. I primi ostacoli alla tua missione saranno delle costruzioni anti invasione esistenti sui lati della strada, ma ti basterà rimanere al centro per evitarle facilmente.

Il tuo mezzo è un fuoristrada che si avvale di un cuscinetto d'aria per muoversi, per questo è così veloce. In alcune occasioni sarà determinante lo spostarsi in una frazione di secondo. Appena le costruzioni saranno terminate la tua macchina si caricherà automaticamente e sarai pronto a sparare a qualunque cosa ti sbarrì la strada, e non dovrai aspettare molto! Puoi scegliere due tipi di arma: Single Fire o Multi Fire. Quale dei due sia attivo è ricavabile dalla lettera evidenziata in alto (S o M) e puoi cambiare arma in qualsiasi istante premendo enter. La differenza fra

le due armi sta nel fatto che mentre con il Single spari molto velocemente ma soltanto di fronte a te, con il Multi fire il colpo prenderà la direzione del movimento, perciò potrai sparare anche sui lati della strada. Ovviamente soltanto dopo un po' d'esperienza capirai dove è meglio usare l'una o dove l'altra arma, ma ti consigliamo di lasciare inizialmente il Single attivo.



Hai una certa energia a disposizione e ogni volta che vieni colpito o vai a sbattere contro qualcosa essa diminuirà: se arriva a 0 il gioco terminerà, ovviamente. Tutti quei simboli che vedi in basso sulla sinistra, con a fianco dei numeretti, normalmente non servono a niente e rappresentano gli oggetti relativi che hai a disposizione; dol-

lari, sterline, bandiere, armi, brani musicali e altro. Ti serviranno però, e saranno fondamentali, quando avrai terminato il quadro e dovrai passare al successivo. Il passaggio non è automatico, nel senso che per accedere al livello seguente dovrai fare alcuni scambi commerciali con dei banditi che ti aspettano proprio per questo. Si tratta, in realtà, d'un gioco nel gioco, molto simpatico e difficile da capire, almeno la prima volta. Quando starai per terminare un quadro, appariranno in mezzo alla strada dei simboli uguali a quelli rappresentati in basso: devi ovviamente prenderli perché, più ne hai, meglio è; per appropriartene non dovrai far altro che passarci sopra. Ti sarà poi chiesto se vuoi continuare con il gioco degli scambi, oppure se vuoi ricominciare.

Noi ti consigliamo di continuare almeno le prime volte, dato che è simpatico e perché altrimenti non terminerai il gioco vero e proprio. Quello che devi fare nel sotto-gioco (se così si può chiamare) è accontentare il bandito offrendogli quello che hai con te: in basso a sinistra c'è una rappresentazione in scala della sua soddisfazione. Con i tasti su/giù scegli l'oggetto che lui vuoi regalare, quindi premi fuoco e il piccolo montacarichi farà la consegna per conto tuo.

TROPPO VELOCE (48K)



UNDERUP (48K)

Maggiore caratteristica del gioco è la possibilità di volare sopra o sotto la griglia di combattimento. Abbiamo già svelato tutto in queste tre righe, dato che questo è un gioco semplicissimo per il quale bastano due parole: distruggi tutto!

In effetti il tuo compito è proprio quello di ripulire le varie galassie dalle astronavi aliene (le prime saranno a forma di palline intrecciate tra loro) per poter passare al quadro successivo finché tutto lo spazio sarà "pulito" e il pianeta nemico della tua flotta madre potrà esplodere. Volerai sempre sopra o sotto una griglia, che rappresenta la barriera elettromagnetica esistente nella galassia in cui sei entrato.

Per la verità tu non la potresti vedere, ma il tuo computer di bordo te la proietta in ogni istante in modo che tu possa vedere dove sono i "buchi" per passare al di sotto della barriera. Difatti, se le astronavi aliene sono sotto di te e tu le centri con i tuoi micidiali colpi, non succederà niente dato che la barriera fermerà i tuoi razzi.

Per distruggere le astronavi dovrai essere sul loro stesso piano rispetto alla griglia. Per individuarle basta seguire costantemente lo scanner posto al centro dello schermo in basso: il rettangolino indica la zona di spazio visibile sullo schermo principale (cioè tutto lo schermo sovrastante) mentre i

puntini rappresentano i tuoi nemici. Puoi ovviamente ridefinire i tasti o usare il joystick. Le direzioni sono quelle caratteristiche dei giochi all'Asteroid, e cioè:

rotazione oraria;
rotazione antioraria;
sopra/sotto;
accelera;
decelera;
fuoco.

Occhio ad andare sopra o sotto la griglia perché ciò ti è permesso soltanto nei rettangoli vuoti, altrimenti perdi una vita. Appena terminato il caricamento premi ENTER per iniziare il gioco. ■



DARKTRON

di L. Contoli

(48K)



Della serie "Mind Game" caratterizzata dal ragionamento e dalla strategia, in Darktron non si deve sparare, né fuggire, né arrampicarsi da nessuna parte. È una versione molto ben fatta del gioco del filetto in tre dimensioni dove sfidi sempre il computer fornendogli le coordinate delle tue pedine, costantemente aiutato dai suggerimenti che appaiono sul monitor (il riquadro in alto). I tasti per giocare non sono molti, visto che le colonne sono numerate da 1 a 4, così come i livelli. Per muovere una pedina sul primo livello per esempio alla riga 1 colonna 4, dovrai dare questi numeri in risposta alle domande del computer. Vince chi per primo riesce a posizionare

quattro pedine in fila nel senso di una delle 3 dimensioni (quindi anche tra i 4 livelli), diagonali comprese. Stai molto attento perché bisogna farsi l'occhio per vedere i filetti in diagonale in 3 dimensioni: se comunque non hai capito bene cosa intendiamo, non intralciare minimamente le mosse del computer così, alla quarta mossa, ti farà filetto proprio in diagonale! Il programma non è un mostro di velocità ma è realizzato molto bene: i messaggi che arrivano sul monitor sono rallentati appositamente, forse un po' troppo. Perciò, se vuoi velocizzare le scritte di un tantino, vai a togliere i due BEEP che trovi alla linea 4050 e 4060. ■

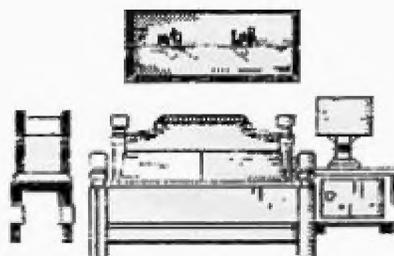
```
4050>IF M$(NTO NY<)" THEN PRINT  
BRIGHT 1;PAPER 7;INK 2;BRIGHT 1  
;AT 5,17+N;M$(NTO N);PRINT INK 7  
;BRIGHT 1;PAPER 2;BRIGHT 1;AT 5,  
17+N;M$(NTO N);BEEP 2.301,1;GO T  
O 4080  
4060 PRINT INK 7; BRIGHT 1; PAP
```



LA CASA

di G.B. Aicardi

(48K)



Altra splendida avventura del nostro Giambattista, dotata di grafica davvero eccellente. Le stanze non sono tante (solo 6), ma la soluzione non si può certo definire semplice.

Il tutto è ambientato, in una casa stregata nella quale nessuno ha il coraggio di entrare: tu invece, spavaldo come sempre, hai fatto una scommessa con i tuoi amici e ora ti trovi nei guai perché non sai proprio come uscire, anche perché non devi limitarti a trovare la chiave per aprire la porta, ma...

Oltre ai soliti comandi ce ne sono altri più "tecnici" che sono: SAVE = salva la situazione attuale

LOAD = ricominci il gioco dal punto in cui l'avevi lasciato

COPY = copia del video su stampante

V = visualizza un elenco dei verbi utilizzabili

AIUTO = dà consigli utili per la risoluzione del gioco

STOP = interrompe e comincia da capo

PAUSA = ferma il gioco finché

non viene premuto un tasto.

Ricordati di inserire anche l'oggetto CON il quale fare l'azione, ad esempio "Accendo la candela con i fiammiferi". Alla linea 8800 ci sono comunque tutti i verbi ottenuti con una normalissima PRINT.

```
8800>POKE 23692,255:PRINT "Vocabolario : " "accendo", "aiuto", "ap  
o", "aspetto" "copy", "dico ~...~  
", "entro", "esamino" "esco", "forz  
o", "guardo", "inventario" "leggo"  
, "load", "mangio", "osservo" "paus  
a", "prendo", "rompo", "save" "sfon  
do", "sollevo", "stop", "uccido" "v  
erso", "vocabolario"
```



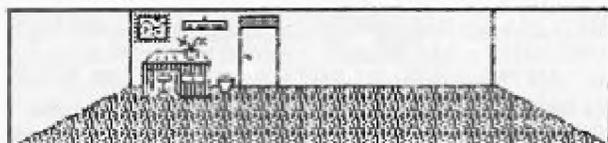
TIC TAC

di A. Gozzo e D. Coppoletta

(48K)

L'avventura consta di ben 48 stanze, anche se soltanto 6 dotate di screen, ambientata in una scuola media. Il protagonista del gioco è il terribile ed inafferrabile Luigi (detto Gigino). Questi si è recato a scuola durante il pomeriggio per assistere ad un esperimento di laboratorio: va subito in

presidenza per chiedere al preside in quale aula si svolge l'esercitazione ma, appena entrato, sente uno strano ticchettio proveniente dal suo orologio super sensoriale, che gli segnala la presenza di una bomba nelle vicinanze. Non può neppure avvertire il preside perché in quel momento non c'è, perciò



deve assolutamente trovare la bomba da solo nel più breve tempo possibile. Senza dubbio una delle prime cose da fare è recuperare l'orologio che scandisce i minuti rimasti prima dello scoppio. Appena il gioco ha inizio, può esserti utile la lista dei verbi riconosciuti dal parser (cioè dall'interprete) che sono 25, mentre gli oggetti sono 22. Abbiamo sotto gli occhi la mappa inviataci dall'autore e dobbiamo dire che la risoluzione non è delle più semplici, ma cercarla è molto divertente. In alcune stanze non puoi entrare se non sei in possesso del mazzo di chiavi mentre alcune azioni sono condizionate da quello che hai in mano: difatti, prova a leggere un certo libro senza avere gli occhiali... Per aiutarti ti diciamo di cosa hai bisogno per disinnescare la bomba: del relativo manuale e dei guanti isolanti. Ricordati che puoi portare soltanto 5 oggetti per volta. È veramente

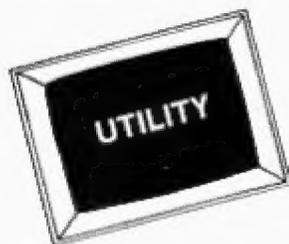
20 > DATA "STRACCIO", 3, "COLLA", 5, "OCCHIALI", 8, "TESSERA", 9, "ASTA", 10, "COLTELLO", 12, "FORCHETTA", 12, "FALCIATRICE", 14, "SCALA", 14, "LE GNO", 22, "MAZZO DI CHIAVI", 23, "TI NIBRO", 24, "CHIAVINA QUADRATA", 26, "MANUALE", 27, "GUANTI", 32, "OROLOG IO", 37, "PANINO", 39, "IMPERMEABILE

complessa la situazione, per cui eccoti altre tracce utili: ogni azione è legata ad un'altra, che a sua volta deve essere preceduta da un'altra ancora e così via fino a quella principale. Per esempio, avere la chiave per entrare nella stanza dove c'è il manuale non basta neanche la tessera perché essa

deve essere timbrata e per far ciò devi... Beh, un'idea te l'abbiamo data, comunque a nostro avviso è una delle soluzioni più articolate mai viste, pertanto sarà pubblicata più avanti nell'apposita rubrica Hint & Tips.

Alle linee 20 e 55 ci sono tutti i verbi e gli oggetti riconosciuti dal-

l'avventura, perciò puoi comodamente fartene una copia su carta e giocare tenendola sempre sotto gli occhi. Molto interessante (per chi non lo sapesse ancora) il calcolo del tempo trascorso alla linea 1400 facendo uso delle variabili di sistema FRAMES: queste sono resettate dopo ogni NEW e vengono incrementate da sua Maestà Z80 ogni cinquantesimo di secondo. Con una facile conversione si può sapere quanti minuti (ma anche secondi) sono trascorsi dall'ultimo new, perciò dall'inizio del gioco. Eh, ma così non tieni conto del tempo di caricamento, starai dicendo: errato, visto che durante il save e load lo Z80 ha altro a cui pensare, perciò non le aggiorna!



COMPACTOR (48K)

di L. Broccolato

Questa brevissima utility serve per compattare i programmi Basic riducendo lo spazio da essi occupato. Principalmente svolge tre funzioni richiamabili singolarmente:

1 - Cancelli i digits: l'opzione serve per cancellare i codici ascii utilizzati per la visualizzazione dei numeri in un listato, lasciando solo la notazione binaria utilizzata dal sistema operativo. Ovviamente i numeri risulteranno illeggibili.

2 - Accorcia le variabili: riduce in forma A0, B0, C0 i nomi di variabili che superano i 2 caratteri.

3 - Unisce le linee: serve per unire tutte le linee di un programma eccetto quelle puntate da GOTO o GOSUB.

Appena caricato il loader basic, ferma immediatamente il nastro perché devi dire al programma dove vuoi che si posizioni la routine; se ti va bene il suo indirizzo di default (65000) premi enter e fai ri-

partire il nastro. Molto importante: se rilochi la routine effettua una CLEAR prima di usarla. Se non sposti la routine, le chiamate per le tre opzioni sono queste:
USR 65000 = Cancella digit
USR 65046 = Accorcia vars
USR 65136 = Unisce le linee

Se lo rilochi, basta calcolare il valore di offset per le tre routine: 0 per la prima, 46 per la seconda e 136 per la terza. All'indirizzo 65427 c'è la subroutine di scanning del basic: notare l'uso dell'istruzione RST 20 che carica il prossimo carattere puntato dalla variabile CH ADD. Ovviamente il ba-

sic del programma funziona soltanto da caricatore, perciò dovrai salvare soltanto i 492 bytes che costituiscono la routine e caricarla solo quando il tuo programma Basic sarà terminato perché, dopo il passaggio del Compactor, non rimarrà più traccia del Basic normale!



Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

N. 94

1987 - L. 3.500

post. gruppo III

OGNI
MESE
IN
EDICOLA!

fantastico
LASER
LIGHTS
& MEDICAL

METAL DETECTOR

TESTER QUARZI

DIGITAL VOLTMETRI

TOUCH CONTROL

RIVELATORE INFRAROSSI

MODEM NEWS



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnrun.speccy.org/)



SEQUOR@TERRA.COM